


# JAPANMANIA

Nº15 • JULIO 1997







• PLAYSTATION

## ACE COMBAT 2

Surca los cielos, de la mano de Namco, a bordo de los cazas de combate más sofisticados.

## ALUNDRA

El más excitante RPG de Sony Computer Entertainment.

## POOL BAR STORY

## FIGHTERS' IMPACT

## NAMCO MUSEUM VOL 5

• SATURN

## GROOVE ON FIGHT

• NEO GEO CD




## REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

NO ES FEA

GUAPA

## ¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EXCLUSIVAS PARA JAPANMANIA



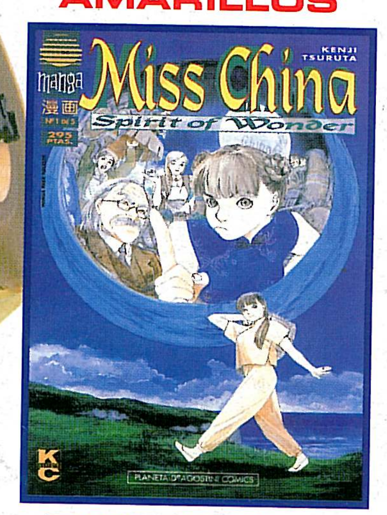

• SATURN

## NEON GENESIS EVANGELION

La serie de animación que arrasará en España llega a los 32 bits en una mezcla de aventura y estrategia.

SUPERMANGA

• PAPELES AMARILLOS




• MISS CHINA

• CAZADORES DE MAGOS

• DR. SLUMP

• VIRTUA FIGHTER

## • MANGAKA •

Duodécima entrega del juego de cartas coleccionables.



NIPON GIRLS

博 坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

## YOKO MYTSUBI

### “MI CABALLO SIEMPRE ESTA CON EL MONO”

Ya lo dice el dicho, «el que vale, vale y el que no, a escribir hojas parroquiales». En eso debió pensar Yoko antes de meterse a criadora de caballos. Hako, el ejemplar de la foto, es el único de su especie que sólo conoce la cebada por las litronas de cerveza y la paja si es fumable y viene ya emboquillada. Tiene más vicio que un monográfico del programa de Pepe navarro.

# SUMARIO

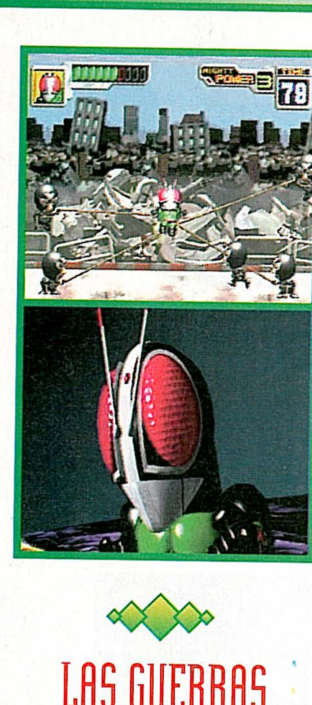





JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
**ANIME:** Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
**OTAKU:** Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño y maquetación: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
**Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado**



## LAS GUERRAS SUPERDEFORMED LLEGAN A PSX

La saga *Superdeformed* de **Banpresto** llega a su sexta entrega en un simpático arcade de gráficos renderizados (a la usanza de DK COUNTRY). **THE GREAT BATTLE VI** reúne diversos géneros (plataformas, lucha y matamarcianos) y está protagonizado por las caricaturas *SD* de Ultraman, Masked Rider y Gundam.



## LO NUEVO DE TAKARA.

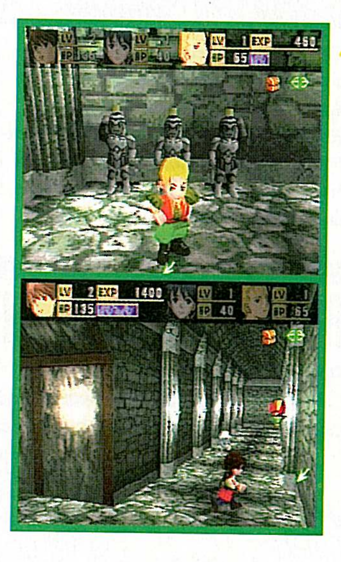
A pesar de mantener notables semejanzas con la saga TOSHINDEN, **D-XHIRD**, el nuevo *beat´em-up* poligonal de **Takara,** es el primero que no está programado por **Tamsoft**, lo que no le impide ser uno de los juegos de lucha en *3D* más espectaculares a nivel gráfico que hemos visto para ***Saturn***. Inaugurando un nuevo sistema de lucha (el *Dynamic Dimension System*), **D-XHIRD** ofrece 13 localizaciones y diez fulanos diferentes, alucinantes efectos de luz y la curiosa posibilidad de editar los nombres de cada uno de los luchadores. Dispone además de una galería de ilustraciones en la que se pueden recopilar distintos finales e imágenes de los luchadores. No hay duda de que **D-XHIRD** dará mucho que hablar en un futuro.



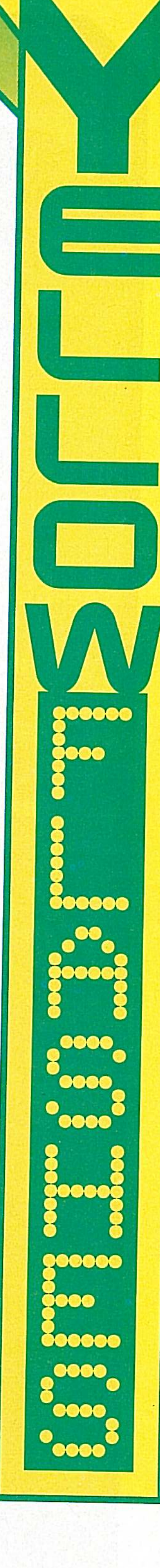


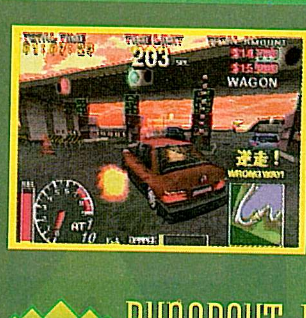
## NEORUDE: EL RPG EN 3D DE TECHNOSOFT

Los responsables de la saga THUNDERFORCE nos presentan un nuevo *RPG* para ***PlayStation*** cuyas principales peculiaridades son su entorno poligonal y el hecho de que se controla integramente por medio de un cursor. NEORUDE se acompaña de un segundo CD con el menú de músicas y otras opcionés más.







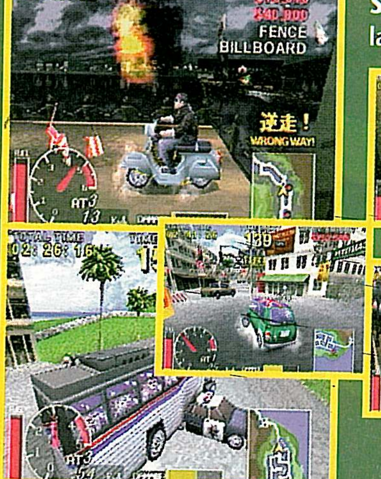


## RUNABOUT: LA LOCURA.

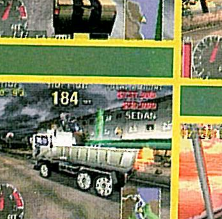
Desde que llegó a la redacción, este juego se ha ganado a pulso el corazón de todos los miembros de la revista. Se llama RUNABOUT, es el primer título de **Climax** para ***PlayStation***, y os podemos asegurar que es lo más salvaje en juegos de conducción desde la fase del coche de DIE HARD TRILOGY. Los creadores de LANDSTALKER y DARK SAVIOR, con **Kan Naito** a la cabeza, nos permiten elegir entre diez vehículos diferentes (un mini, un autobús, una limusina, varios deportivos... ¡hasta una Vespa!) para afrontar una delirante aventura sobre dos y cuatro ruedas en la que los únicos límites los ponen nuestros escrúpu-



los y la resistencia del coche. Las lunas revientan, los motores estallan y las puertas vuelan por los aires a través de ciudades, costas y autopistas reproducidas con todo lujo de detalles. En RUNABOUT no hay límite para la destrucción. Desde atravesar un centro comercial con un autocar hasta arrasar una avenida con la Vespa. Con gráficos de recreativa y una banda sonora de locura (obra de los **Surf Coasters**), RUNABOUT va a ser sin duda una de las sensaciónes del año para ***PlayStation***.















## CAMARAS

Junto a las dos vistas básicas, AC2 ofrece la repetición de la última jugada (como en el "furbo") mediante cinco cámaras diferentes.

## MISIONES

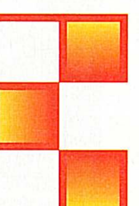
Cada misión es precedida de una exhaustiva y espectacular explicación con textos y diálogos en inglés.

# ACE COMBAT 2

El 30 de Mayo fué un día muy especial para los usuarios japoneses de *PlayStation*, que pudieron por fin echarle el guante a una de las secuelas más esperada de los últimos tiempos, **ACE COMBAT 2**. Precedido de una *intro* prodigiosa, **AC2** es la vanguardia de lo que **Sony** ha llegado a calificar como la segunda generación de juegos para *PSX*. Una colección de títulos de la categoría de TIME CRISIS o C. BANDICOOT 2, que vendrá a demostrar que las diferencias técnicas entre 32 y 64 *bits* se van recortando peligrosamente, como lo demuestran a la perfección los sobrecogedores gráficos de **ACE COMBAT 2** y su mapeado de texturas, mil veces superior al visto en RAGE RACER. Lo que **Namco** ha venido a llamar *Three Dimensional Flight Shooting Game* es una nueva obra maestra que conjuga a la perfección técnica, jugabilidad y durabilidad.

# ACE COMBAT 2







ACE COMBAT 2

がなの CD ROM

PLAYSTATION

NAMCO



Con un número de misiones que van de 18 a 24 (contando que en algunas fases se puede elegir entre dos misiones distintas), 13 modelos de avion diferentes (al menos en modo *Normal*, ya que en *Extra* hemos encontrado tres modelos más), opciones ocultas y la posibilidad de usar *joystick* analógico (con el que se saca el 110% de jugo al *CD*), **ACE COMBAT 2** va a ser sin duda uno de los bombazos del año. Sólo TIME CRISIS podría eclipsarlo mínimamente ante los ojos del usuario medio de *PSX*, pero ¡ay!, aquellos que ya disfrutaron en su momento de ACE COMBAT no van a tener duda en lanzarse al cuello de esta nueva locura aeronáutica de **Namco**, que podría llegar hasta nosotros de manera oficial tras el verano. Es buen momento pues, para ir practicando con el primer ACE COMBAT (conocido aquí como AIR COMBAT). Y si no lo tienes, ¿A qué esperas? Ahora lo tienes tirado de precio. No te arrepentirás.

**NEMESIS**



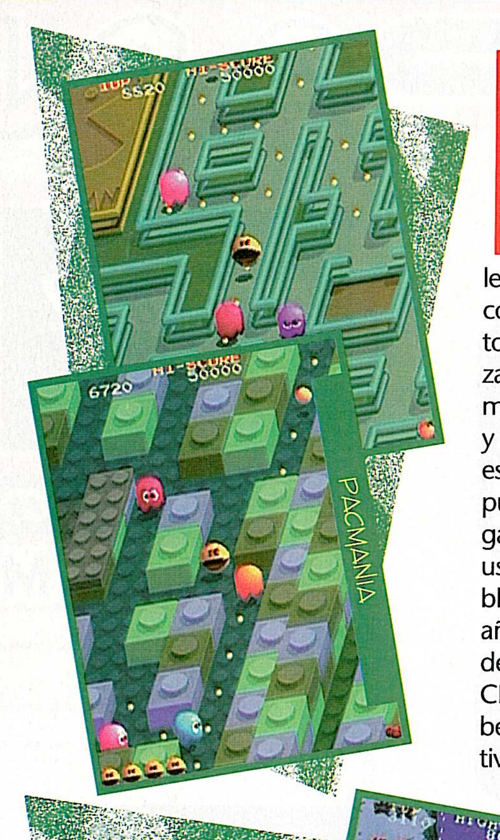




Las fases de aterrizaje se presentan como una ronda de bonus, en la que sólo tenemos una única oportunidad para tomar tierra, o en el peor de los casos, hacer lo propio a bordo de un portaviones.









CD ROM

PLAYSTATION

NAMCO

En las noticias del pasado **JAPANMANIA** ya os adelántamos algunas imágenes del quinto volumen de la saga **NAMCO MUSEUM**. Tres clásicos de bandera, PACMANIA, DRAGON SPIRIT y METROCROSS comparten estrellato en este quinto *CD*, el de la letra «O», con otras dos máquinas menos conocidas. BARADUKE es un título de culto en su **Japón** natal, pero toda una rareza para el jugador occidental, y posiblemente desaparezca en la versión europea y americana. THE LEGEND OF VALKYRIE es tambíen otro desconocido para el gran público, pero guarda dos ases en la manga para ganarse al instante el corazón del usuario occidental: es terriblemente jugable y está coprotagonizado por nuestro añorado WHIRLO (protagonista de uno de los mejores títulos de ***SNES*** de todos los tiempos). De PACMANIA, METROCROSS y DRAGON SPIRIT tan sólo se puede decir que son sencillamente soberbios, y aún hoy le darían mil patadas en cuanto a jugabilidad y carga adictiva a la mayoría de las ***coin-ops*** actuales.

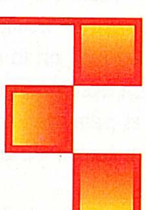
**NEMESIS**




**Al igual que en los cuatro anteriores, el quinto volumen de NAMCO MUSEUM nos permite recorrer un museo virtual dedicado en cuerpo y alma a los cinco clásicos de turno.**

# NAMCO MUSEUM VOL 5







NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

# YUKE KENOWE

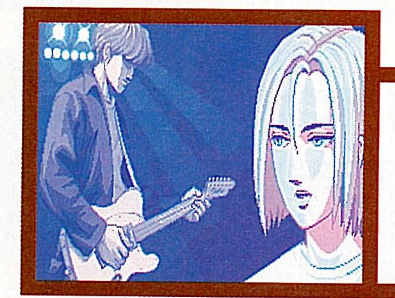
## "LES VOY A CORTAR EL PITILLO A LOS FUMADORES"

Esta frase fue dicha por Yuke al ver que su jersey, de pelo de mono viudo Tailandés, había sido perforado por el cigarro de algún carrozón de la Disco Piyakacho, un antro de ligoteo para maduritos con posibles. Por ahora, la policía no ha podido identificar al autor de la quemadura porque la prenda tenía más huellas dáctilares que el pórtico de la Catedral de Santiago.

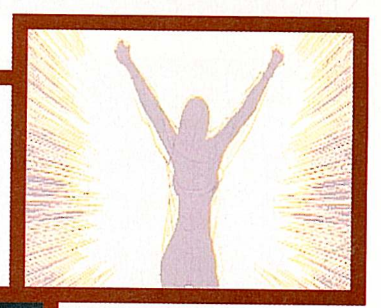
Según los médicos nipones, ligar con maduritos provoca cáncer de pulmón, quemaduras de diversos grados y un sinfín de moratones en las nalgas.

かなの

## VIDEO CLIP



**AL TERMINAR EL JUEGO, LOS POSEEDORES DE NEO GEO CD RECIBIRÁN COMO REGALO SORPRESA UN MAGNÍFICO VIDEO-CLIP DE LA CANCIÓN DE BLUE MARY, EN EL QUE SE UNEN PERFECTAMENTE PRECIOSOS GRÁFICOS EN 2D CON EL MÁS PURO SONIDO CD. ALUCINANTE.**


















El lobo solitario, Terry, y sus eternos acompañantes, su hermano Andy y el aguerrido Joe Higashi, regresan a nuestra sorprendente ***Neo Geo CD*** en el sexto título de la fructífera saga FATAL FURY. Como siempre, los mejores gráficos en 2D unidos a la increíble jugabilidad que caracteriza a todos y cada uno de los títulos de **SNK**, hacen de este juego una auténtica bomba, que hizo explosión hace ya unos meses en los recreativos cosechando innumerables elogios entre los aficionados al género. Nuevos movimientos, antiguos personajes sumados con respecto al anterior REAL BOUT y la jugabilidad a la que **SNK** nos tiene acostumbrados, son lo más destacable del úl-



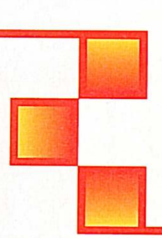




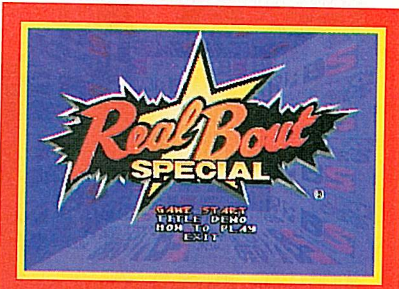














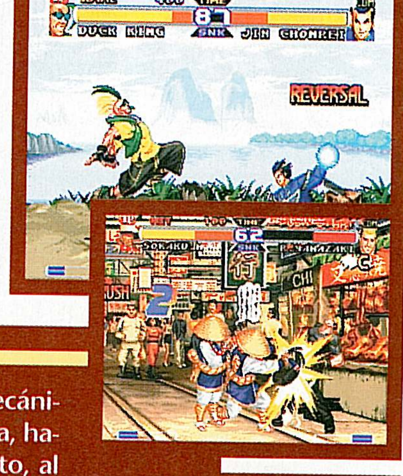


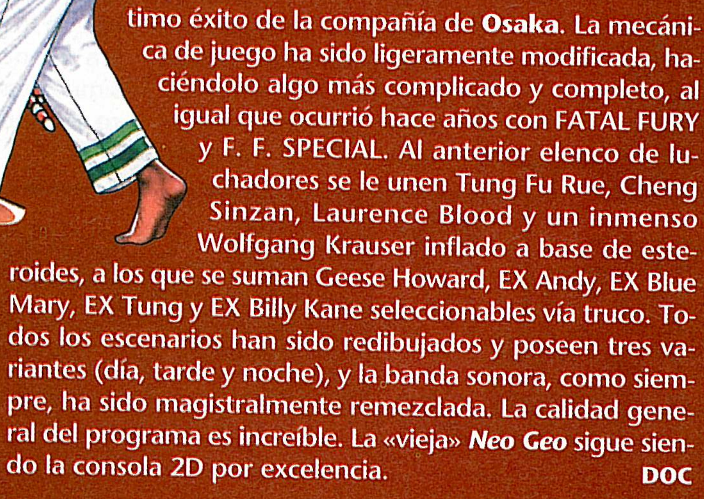
NEO GEO CD

SNK





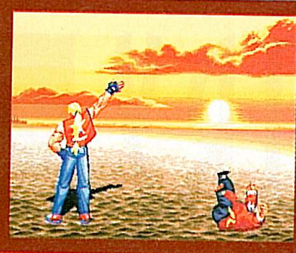
timo éxito de la compañía de **Osaka**. La mecánica de juego ha sido ligeramente modificada, haciéndolo algo más complicado y completo, al igual que ocurrió hace años con FATAL FURY y F. F. SPECIAL. Al anterior elenco de luchadores se le unen Tung Fu Rue, Cheng Sinzan, Laurence Blood y un inmenso Wolfgang Krauser inflado a base de esteroides, a los que se suman Geese Howard, EX Andy, EX Blue Mary, EX Tung y EX Billy Kane seleccionables vía truco. Todos los escenarios han sido redibujados y poseen tres variantes (día, tarde y noche), y la banda sonora, como siempre, ha sido magistralmente remezclada. La calidad general del programa es increíble. La «vieja» ***Neo Geo*** sigue siendo la consola 2D por excelencia.

**DOC**

















CD-ROM
PLAYSTATION
DATA EAST

El perdedor ve aliviada su derrota con un beso de Kayo Malayo, la más guapa de la leprosería. Ni que decir tiene que todos los participantes se matan por ganar, aún sabiendo que el primer premio consiste en una mopa para el coche confeccionada con el vello pectoral de The Punisher y un ejemplar de su bestseller erótico «Me voy a casa a por un cable».

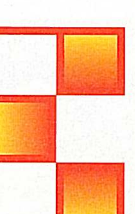
A falta de una nueva entrega de SIDE POCKET, **Data East** nos ofrece, en colaboración con **Four Winds Software** una nueva variante del clásico de los billares con la diferencia de que en lugar de recompensarnos con la visión de mujerzuelas desprovistas de ropa, nos ofrece la dulce y casta compañía de ocho mujeres de imagen real. Los dos CD de que se compone **POOL BAR STORY: VOICE IDOL COLLECTION** son una nueva muestra de que por encima de añadidos y florituras técnicas, la carga adictiva de SIDE POCKET y sus secuelas permanece inalterable ante el paso del tiempo. Sin olvidar añadir la tradicional modalidad *Trick*, **Data East** ha incluido cinco modalidades diferentes del *pool*, billar o como queráis llamarlo. Desde los clásicos *Eight Ball* y *Nine Ball* hasta otros menos conocidos como *Rotation, One Pocket* y *14.1 Continuous*. Por desgracia, las expectativas decaen bastante al descubrir que el modo de dos jugadores brilla por su ausencia, con lo que todo el peso del juego recae en los enfrentamientos contra los ocho mons... digo, las simpáticas niponas. Curioso, pero se esperaba de él algo más.

**NEMESIS**




# POOL BAR STORY





博信堀雄鳥坂田博 坂

# NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

## NORIKO SAKAMOTO

### "NO SABEIS TODO LO QUE ME AHORRO EN PELUQUEROS"

Su familia es famosa por sacar el máximo partido a sus miles de vacas. Leche, mantequilla, nata, abono, tapicerías para coches macarrillas, ceniceros pezuñeros, cornúpetas trompetillas para sordos... y ahora una peluquería ultra-rápida basada en los siempre jugosos lametones vacunos. Tan resistente como una permanente, sólo tiene un par de problemas: las moscas y el olor.

Resistente al viento y los golpes, el estilo «Lametón Fashion» deja el pelo compacto, brillante y con un aroma que enloquece a los que usan Tauritón.

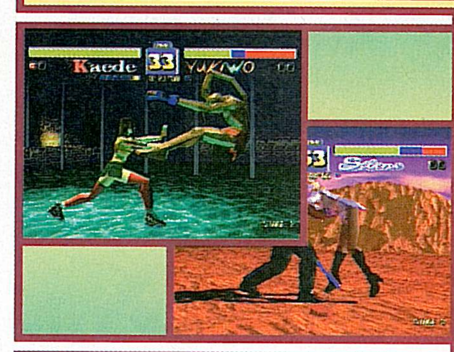
がなの



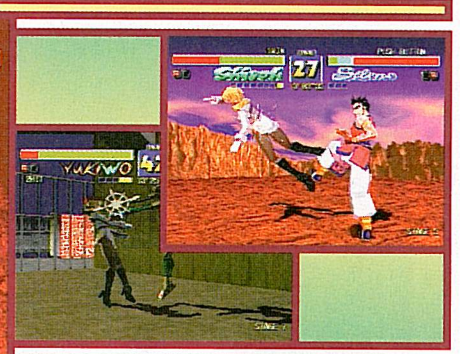



*COMBO DE MAMBO* SE TRATA DE UN MODO EN EL QUE PODREMOS PROGRAMAR NUESTROS PROPIOS *COMBOS* PARA LUEGO REALIZARLOS PULSANDO TAN SÓLO UN BOTON.



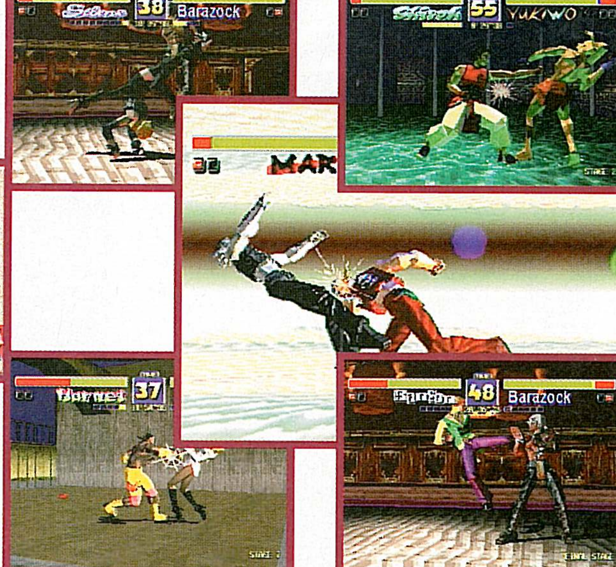




Cuando ya parecía que ningún juego de lucha en 3D podría llegar a sorprendernos, hace aparición en el mercado nipón el desconocido **FIGHTERS´ IMPACT**. **Taito** ha programado este juego utilizando las mejores técnicas, como el *Motion Capture* en la animación de los personajes, o unos efectos de luz tan sorprendentes como el del escenario inglés, en el cual los coches de RAYTRACERS proyectarán la luz de sus faros sobre los luchadores. Doce personajes, de los cuales ocho poseen tres técnicas de lucha diferentes, se jugarán el tipo en localizaciones tan dispares como una alcantarilla, un rancho tejano o la cima de una montaña. La principal nota adictiva del juego es su peculiar sistema de *combos,* similar en algunos aspectos al de KILLER INSTINCT, en el que llegaréis a realizar *combos* de mas de 15 golpes.

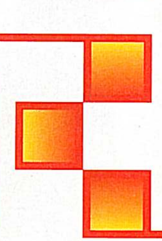
**DOC**



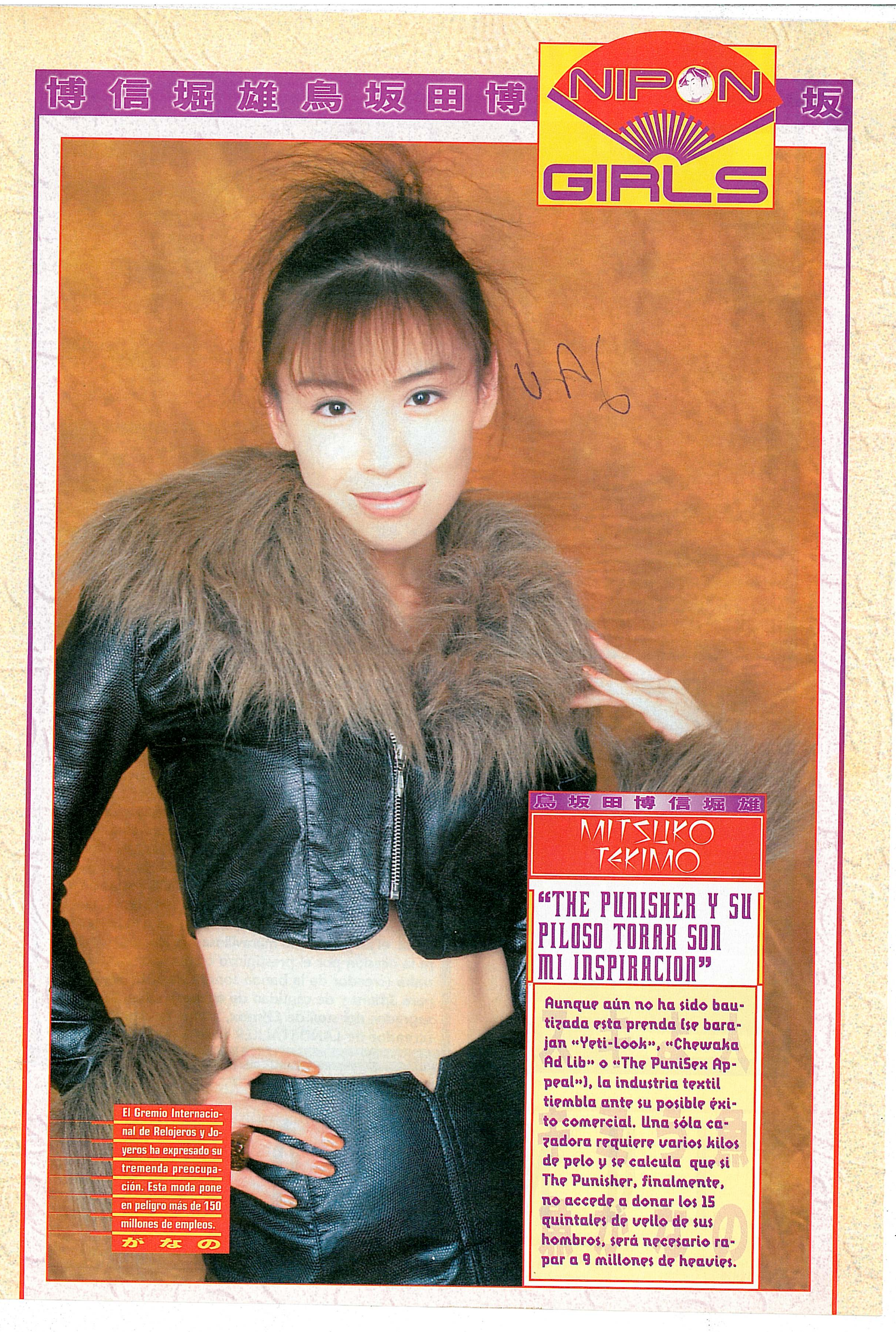



# FIGHTERS' IMPACT

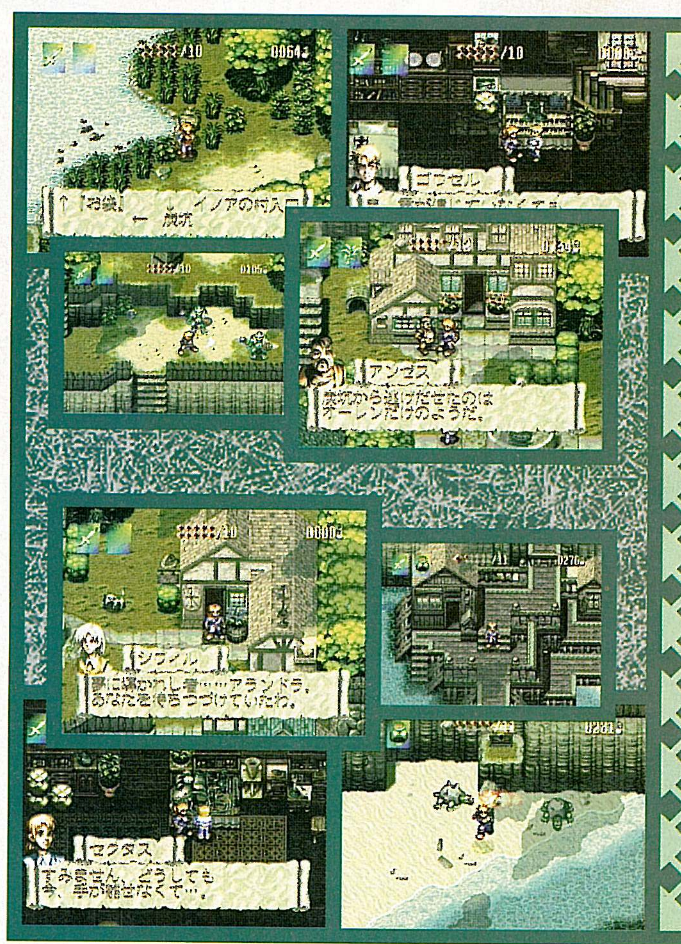
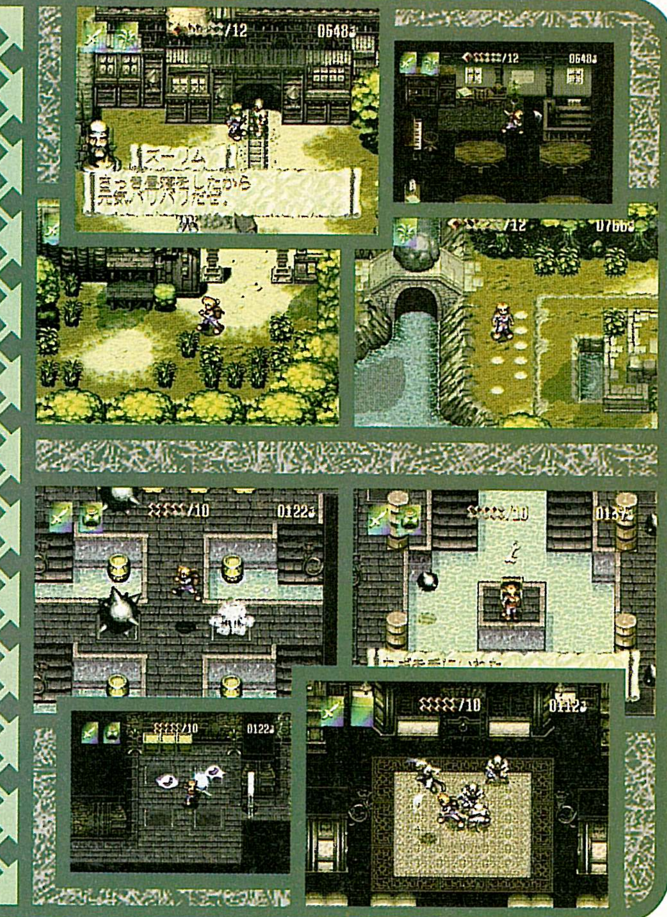
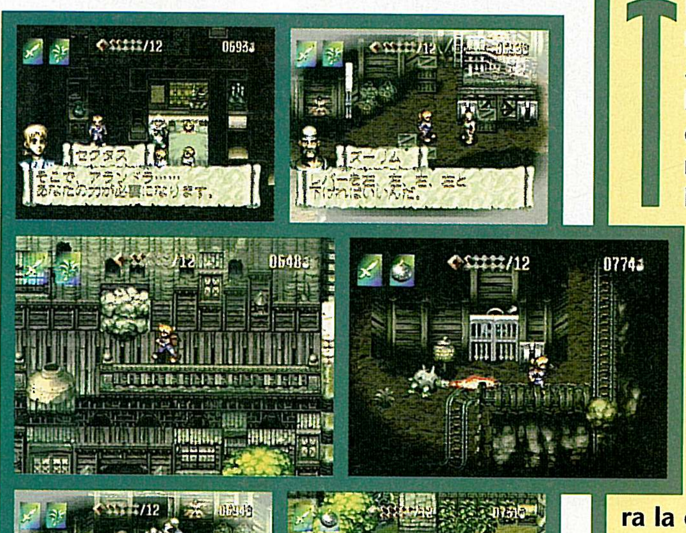





博信堀雄鳥坂田博
NIPON GIRLS
坂
鳥坂田博信堀雄
MITSUKO TEKIMO
"THE PUNISHER Y SU PILOSO TORAX SON MI INSPIRACION"
Aunque aún no ha sido bautizada esta prenda (se barajan «Yeti-Look», «Chewaka Ad Lib» o «The PuniSex Appeal»), la industria textil tiembla ante su posible éxito comercial. Una sóla cazadora requiere varios kilos de pelo y se calcula que si The Punisher, finalmente, no accede a donar los 15 quintales de vello de sus hombros, será necesario rapar a 9 millones de heavies.
El Gremio Internacional de Relojeros y Joyeros ha expresado su tremenda preocupación. Esta moda pone en peligro más de 150 millones de empleos.
がなの

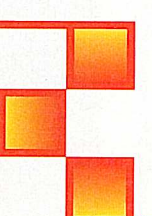
がなのとやのの

Tras haber protagonizado algunos de los episodios más brillantes de la programación en ***Mega Drive*** y ***Saturn*** (DARK SAVIOR, LANDSTALKER...), los miembros más carismáticos de **Climax** se han encargado de dar forma a **ALUNDRA**, uno de sus proyectos más ambiciosos para ***PlayStation*** junto al genial RUNABOUT. Este *Action RPG* de perspectiva cenital al más puro estilo ZELDA, que debutó en el mercado japonés el pasado 11 de Abril, posee un gigantesco mapeado de más de 7000 pantallas de una impresionante calidad gráfica en las que destacan el exquisito colorido y los soberbios movimientos del protagonista, con más de 1400 celdas de animación. Otros datos de interés son los más de 800 efectos de sonido que ambientan a la perfección el juego y las 40 maravillosas melodías creadas para la ocasión por el prestigioso compositor **Kouhei Tanaka** (creador de la banda sonora de SAKURA TAISEN para ***Saturn*** y de cantidad de animes). Otros miembros sagrados del *staff* de **Climax**, como **Yasuhiro Oohori** (creador de LANDSTALKER para ***Mega Drive***), **Kenji**

# ALUNDRA





**Orihara** (encargado de elaborar el mapeado de sagas tan míticas como SHINING FORCE y FEDA de **Yanoman**) o **Mitaka Tamaki** (diseñador de personajes de LANDSTALKER Y FEDA) también forman parte de este grupo de magos del videojuego que han dado vida a este espléndido **ALUNDRA**. Como todo *Action RPG* que se precie, las batallas contra los enemigos (algunos de generosas proporciones) son en tiempo real, y tendremos que enfrentarnos a multitud de ingeniosos puzzles. De momento no tenemos noticias de que vaya a ser comercializado en Occidente, pero tras la vertiginosa traducción de juegos como VANDAL HEARTS de **Konami** o WILD ARMS también de **SCE**, es probable que nos llevemos una sorpresa.

**THE ELF**



GRABAR





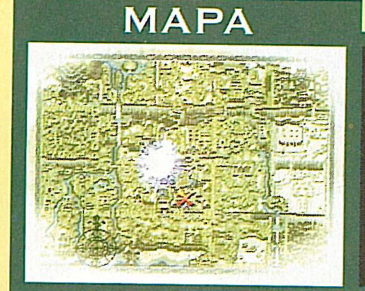

CD ROM

PLAYSTATION

SONY C. E.



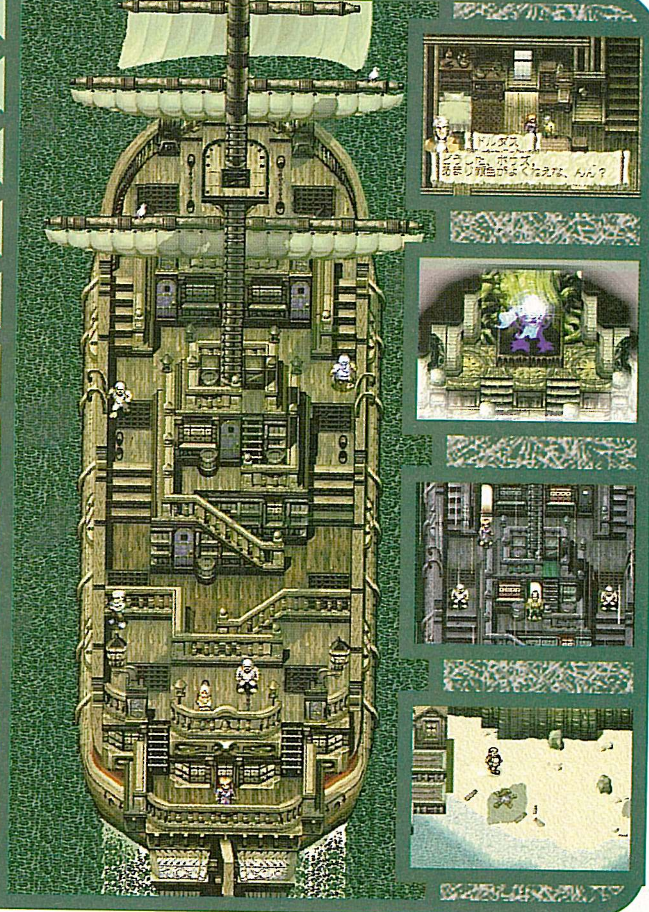
MAPA











博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田



Mucha posturita y mucho apretar los dientes pero nada. Hasta el próximo día 25 de Agosto, Miho no podrá soltar los gases de la cena de Noche Buena.

が な の



博信堀雄鳥坂田博信 田

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

## MIHO HIROTEKAWE

### "Y AUN DICEN QUE EL GAS NATURAL ES MUY BUENO"

Según los médicos tiene un fallo orgánico que le impide expulsar los gases intestinales como todo el mundo. La malformación hace que sus ventosidades se acumulen durante meses. En la última deflagración rectal, Miho llegó a levitar durante 15 horas sobre su cama. No sabéis lo que costó convencer al Padre Karras de que no era la versión nipona de la niña poseída de El Exorcista.










PLAYSTATION

GENKI

Arriba podéis ver alguno de los muchos coches con los que podréis correr en METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R. Si conseguís acabar el modo *Escenario*, podréis elegir entre otros coches mucho más potentes y manejables. Abajo, la tienda y alguno de los componentes necesarios para poder vencer a nuestros rivales.

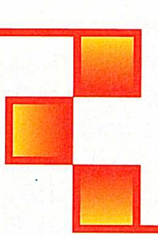



Recién aterrizado en el mercado japonés, **METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R** es la segunda entrega de TOKYO HIGHWAY BATTLE, que saldrá en breve en **Europa**. Creado por **Genki**, supone un salto evolutivo con respecto a su antecesor, ya que ha añadido muchas novedades. Para empezar mucha velocidad, un diseño gráfico y un tratamiento técnico más depurado y espectacular y, sobre todo, nuevas opciones de juego con las que podremos mejorar el vehículo con el dinero acumulado. Los circuitos urbanos característicos de la primera versión son más realistas y detallados, con un tráfico más abundante y con diversas condiciones climatológicas. El nuevo sistema de perfeccionamiento de nuestro coche, al estilo CHORO-Q, es obligatorio para vencer al rival con un gran nivel de conducción.

**DE LUCAR**

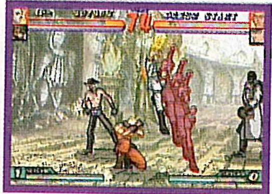
# METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R



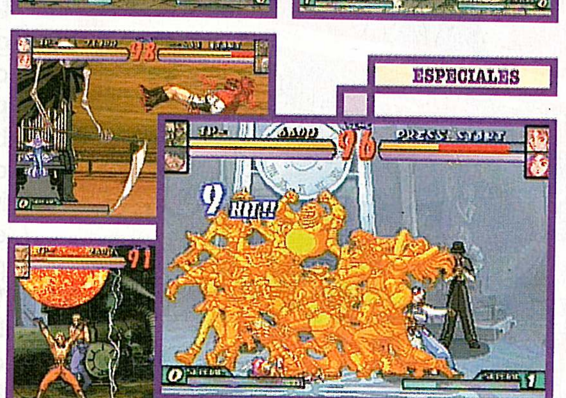






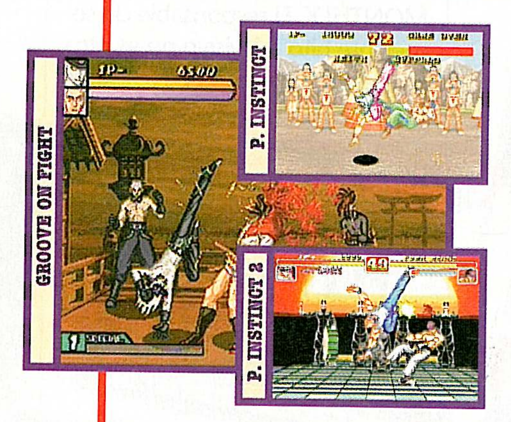


ESPECIALES



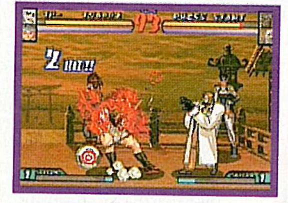


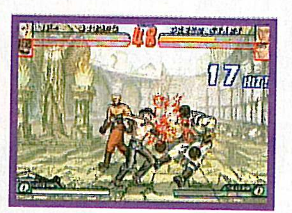
CD ROM がなの
SATURN
ATLUS




Todo buen aficionado a los juegos de lucha conoce la famosa saga GOUKETSUJI ICHIZOKU (POWER INSTINCT en occidente), cuya tercera parte, titulada **GROOVE ON FIGHT**, acaba de hacer aparición en **Japón**. **Atlus**, haciendo uso del cartucho de *RAM* de **SNK**, nos presenta un título absolutamente nuevo y sorprendentemente mejorado con respecto a las anteriores entregas. Esta vez, la mecánica de juego es similar a la de X-MEN vs STREET FIGHTER de **Capcom**, en la que deberemos elegir a dos luchadores, que relevaremos a voluntad, aunque con un par de novedades, como la de poder lanzar al contrincante cualquiera de los personajes ya vencidos, incluido nuestro compañero. En lo que respecta a la jugabilidad, **GROOVE ON FIGHT** es una auténtica delicia: trabajados *combos*, especiales, especiales conjuntos, posibilidad de jugar cuatro personas simultáneamente con el multitap, etc. Increíble la banda sonora.

**DOC**





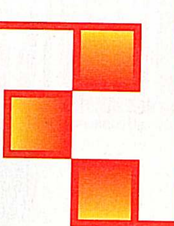
OMAKE



**Al acabarnos el juego tendremos acceso a una opción que nos permitirá observar diferentes bocetos, dibujos, y personajes y portadas no incluidas en la versión definitiva de G. O. F.**

# GROOVE ON FIGHT





鳥坂田博信堀雄



# NEON GENESIS EVANGELION

Emitida entre Octubre de 1995 y Marzo de 1996, **NEON GENESIS EVANGELION** (o como también se la conoce en su país, SHINSEIKI EVANGELION) ha sido una de las series de TV de mayor impacto en tierras niponas, dando lugar a un fenómeno que, lejos de quedarse en las fronteras de **Japón**, amenaza con arrasar también en nuestro país. Eso si se confirman los rumores sobre el inminente lanzamiento de la serie en forma de vídeo, así como la publicación del manga, obra de **Yoshiyuki Sadamoto**(responsable del diseño de los personajes de la serie de TV), y editado en **Japón** por **Kadokawa Shoten** a través de la revista SHONEN ACE MONTHLY. El responsable de semejante hito televisivo no es otro que el estudio **Gainax**, creadores de la añorada FUSHIGI NO UMI NO NADIA (emitida por estos lares como NADIA Y EL SECRETO DEL AGUA AZUL) o de la prestigiosa saga de videojuegos PRINCESS MAKER, entre otras muchas cosas. Como es lógico, el éxito de **EVANGELION** ha dado pie a diversos juegos, uno de los cuales vió la luz en ***Saturn*** durante el pasado año, por obra y gracia de **Sega**. **NEON GENESIS EVANGELION** se sitúa a medio camino entre la película interactiva tipo 3X3 EYES de ***PSX*** y la carga estratégica y el desarrollo de los CAPTAIN TSUBASA de **Tecmo**.

# MANGAZONE

Anotad este nombre porque va a ser el anime de moda en España, como lo fué en Japón. NEON GENESIS EVANGELION aterrizará entre nosotros dentro de muy poco en forma de vídeos y mangas, y nosotros hemos querido adelantarnos al fenómeno para ofreceros una de sus recientes incursiones en el universo del videojuego.

• por NEMESIS •

Supongo que cuando aterrizen en verano las películas y los mangas de **EVANGELION**, a sus crecientes legiones de fans el juego les parecerá una maravilla. A mí, particularmente, me parece uno de los títulos más sosos y aburridos de cuantos han pasado por esta sección. Muy bonito sí, con una secuencia de introducción impresionante y un aluvión constante de secuencias animadas, pero resulta un auténtico tostón si desconoces el idioma nipón. El desconcertado jugador se ve condenado a soportar más de cinco minutos de diálogos en japonés entre combate y combate, sin poder hacer nada por evitarlo (al menos en 3X3 EYES, uno podía saltarse los diálogos). Para colmo




de males, y con la única excepción de la *intro* y poco más, el tamaño por el que se nos ofrece la película es mínimo. Si **Sega** se hubiera decantado por el ***TrueMotion*** estaríamos hablando de *intros* a toda pantalla, pero prefirieron utilizar ***Cinepak***... y así les ha salido. Una pantalla mínima que, para más cachondeo, viene decorada por un marco tipo ***Super Game Boy***, que va cambiando según transcurre el juego. En cuanto a la mecánica de los combates, la mejor palabra que puede definirlo es desconcertante, desde el sorteo de la ONCE inicial (del que todavía desconozco su finalidad) hasta las acciones que puede ejecutar nuestro robot, perfectamente reconocibles (puñetazo, cuchillada, disparo) pero difícilmente ejecutables. Si esta es la nueva hornada de adaptaciónes de manga que se nos avecina, que se la coman con patatas. Prefiero quedarme con mi viejo ASHITA NO JOE para **Super Famicom**, que será una antigualla, pero seguro que le da mil vueltas en cuanto a jugabilidad y diversión a todo lo que está saliendo ultimamente en cuestión juegos de manga.

***Premio para el que localice a Wally entre tanto marcador.***



鳥坂田博信堀雄

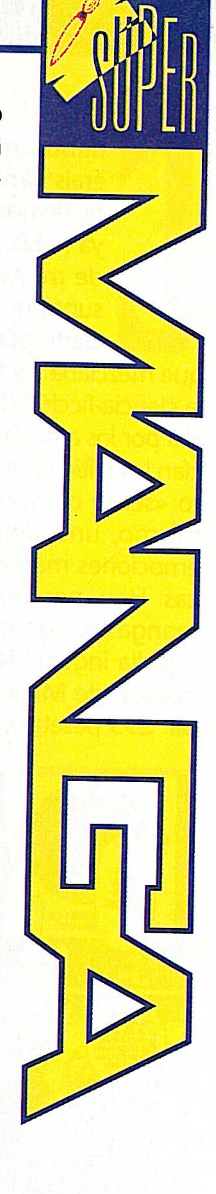
# EL CONTESTADOR

PIIIP Mensajes (urgentes) de **Clara López (Lugo)**, **Íñigo Parra (Madrid)** y **David Carreras** (también de **Madrid**). ¡Los pobres acaban de darse con DR. SLUMP en las narices... y no saben cómo reaccionar! Tranquilidad, muchachos (y señorita). DR. SLUMP es una broma que acabó convertida en institución, un divertimento con el que el propio **Toriyama** disfrutó más que nadie. Y punto. Mi consejo es que os dejéis de puñetas y alucinéis como lindos y tiernos animalitos entre tanta locura dibujada. Para aburrirse leyendo COMPILER o LUCHADORAS DE LEYENDA siempre hay tiempo...

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Loli Segura (Valencia)**. Que dediques tantos folios manuscritos a teorizar sobre la obra de **Hi Nacho Tori** indica que andas floja de clavijas, querida. El chaval es un portento, para qué negarlo, pero sus tebeos de lo que andan sobrados es de jeta y buen humor, no de «pretensiones artísticas desasosegantes» (!) o «verdaderos teoremas enmascarados por la caricatura» (!!!!). Tómate algo, anda.

PIIIP Mensaje de **Silvia Palasí (Barcelona)**. Comparto tu opinión sobre el manga paródico de SAINT SEIYA, que ha lanzado **Estudio Inu** con **Nuestro Hombre** a los pinceles: es de un cutre ini-






maginable. Los dibujos están hechos a toda prisa, la rotulación se hace pesada, el guión aburre, los (pocos) chistes no tienen ninguna gracia y... y... dejémoslo correr, ¡que me enciendo!

**PIIIP** Mensaje de **José Manuel Robles (Vizcaya)**. Leíste bien, donde fuera que lo leíste. MISS CHINA -mi debilidad personal, debo confesarlo- es muy popular en **Estados Unidos**, donde su OVA se ha situado cómodamente entre los primeros puestos de las listas de venta de vídeos. La explicación es bien sencilla: MISS CHINA está estructurada como una serie occidental, sin despreciar el realismo mágico que impregna la historieta japonesa de toda la vida. Una fórmula tan ultra-comercial... como casual. Veremos qué tal va por aquí.

**PIIIP** Mensaje reivindicativo de **Nuria Vallés (Gerona)**. Para mucha gente, manga es sinónimo de cómic mal hecho, apresurado, guarro y hasta ofensivo. ¿Te extraña, viendo lo que hay en los quioscos ahora mismo? Creo que los editores de este país deberían hacer un esfuerzo por lavarse la cara ante el gran público y poner en circulación series con menos sal gruesa. A lo mejor vendían más... a lo mejor no, ¡segurísimo! En cuanto a tus medidas (una manifestación promanga en plena calle, minutos de silencio en las escuelas) me parecen, como mínimo, excesivas. Qué digo: un disparate. ¡No me seas tan tremenda, hija!

**PIIIP** Mensaje (curiosillo) de **Daniel Roure (Barcelona)**. La historieta que recuerdas con cariñín, a pesar de lo que crees, no era un manga primitivo. Se llamaba, por las pistas que das, EL CORSARIO DE HIERRO. Y se hacía aquí, en **España**. ¿Se habrá apoderado el fluido merlinone de tus neuronas? ¿...O es que, en realidad, existe una cierta similitud estilística? Ala, ya tenemos tema para debatir. Qué alegría.

AL APARATO: J. M. MONTANE 

## BANZAI

### EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

**■ NEO-OTAKU**

1. ¿Quién es el autor de BERSERK?
2. Completa el título: ¿QUÉ PASA CONTIGO...
3. ¿En qué año está ambientado el guión del célebre manga MACROSS 7?

**■ OTAKU VULGARIS**

1. ¿Quién dirigió STREET FIGHTER II V?
2. ¿Cómo se llama el protagonista de VENGER ROBOT GO?
3. ¿En qué año y mes fue publicado originalmente el final de DRAGON BALL?

**■ MEGA-OTAKU**

1. ¿Cómo se llama la compañía productora del anime MAETERLINK?
2. ¿Cuántos volúmenes de CINTURÓN NEGRO han sido publicados en el Japón?
3. Nombra al creador de H2 y HI ATARI NO RYOKO.

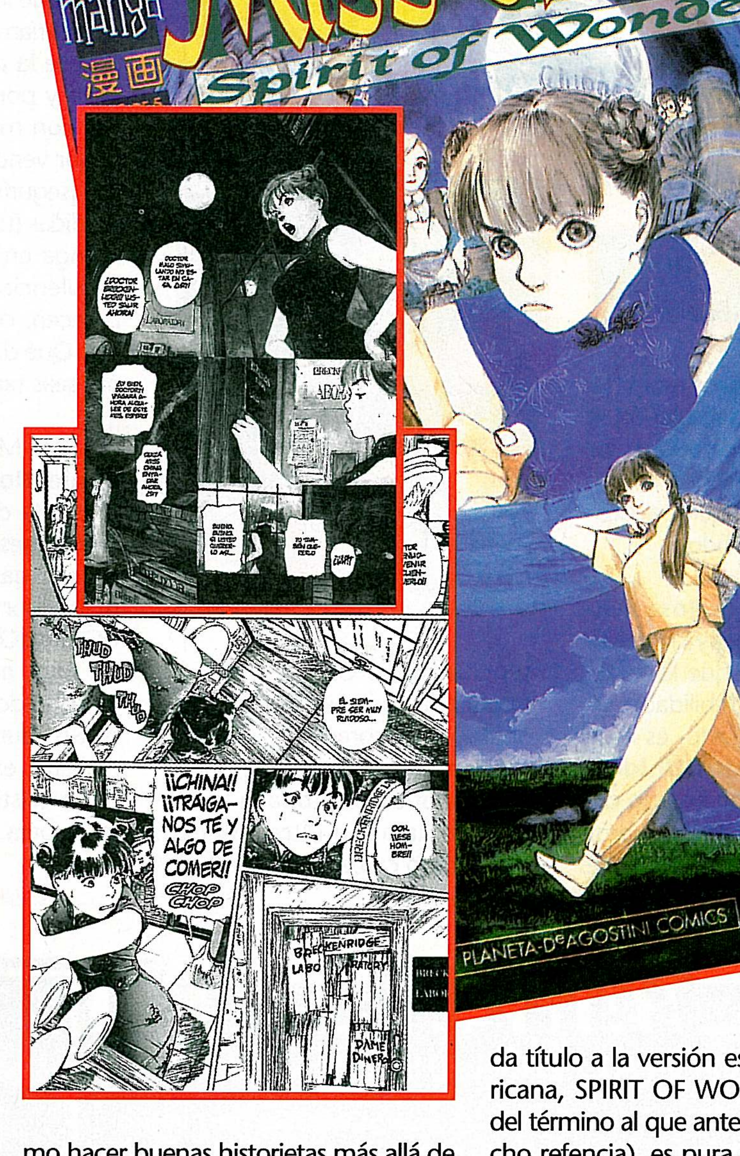
◆ Respuestas a las preguntas del mes anterior: NEO-OTAKU: 1: 1986 y 1991. 2: LA FUERZA DEL DRAGÓN. 3: KISHI, LA PRINCESA CABALLERO. OTAKU VULGARIS: 1: 1909. 2: MANGA MICHI. 3: NEJISHIKI. MEGA-OTAKU: 1: Kon Shimizu. 2: NORAKURO. 3: EL VIAJE A TOKIO DE TAGOSAKU Y MOKUBE.



鳥坂田博信堀雄

Cuando muchos de vosotros érais pírricos en carne y mente, tiernos otaku-corderillos, yo ya había superado el ecuador de mi existencia. Por ello, os supongo desconocedores de cierto género cinematográfico que mezclaba las aventuras clásicas con la ciencia-ficción del mejor **Julio Verne**, allá por los años 50. A esas películas, decían los críticos, se les agradecía un cierto «sense of wonder», o lo que es lo mismo, una sensibilidad para crear emociones maravillosas, incluso poéticas. Hoy, por vez primera, un simple manga ha sido capaz de devolverme aquella ingenuidad. Os hablo, por supuesto, de **MISS CHINA** (serie limitada, 295 pesetas), un tratado sobre cómo hacer buenas historietas más allá de las convenciones de cualquier estilo. Porque a pesar de toda su parafernalia manga, **MISS CHINA** rompe esquemas y se muestra capaz de atravesar fronteras gracias a la prodigiosa habilidad narrativa de su autor, **Kenji Tsurita**.




No esperéis combates espectaculares, ni ripios aburridos. China, la joven que da título a la versión española (la americana, SPIRIT OF WONDER, proviene del término al que anteriormente he hecho refencia), es pura ternura, la reencarnación de **Leslie Caron**. Incluso sus compañeros en la función, rompiendo la tónica, tienen idéntico carisma y pronuncian frases involvidables.

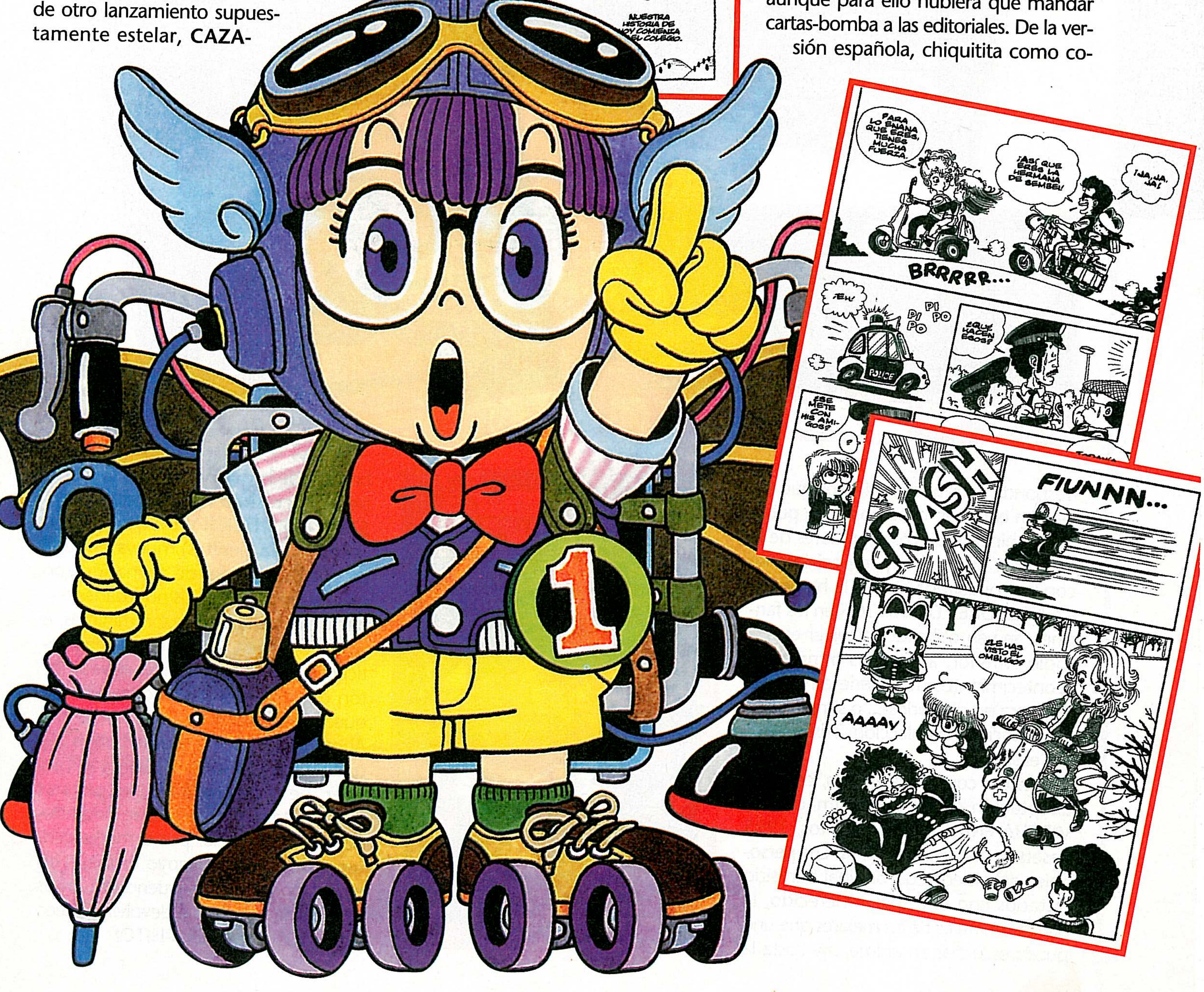
¿Es **Tsurita** un genio a la altura de los grandes maestros? En mi modesta opinión, sí. Posee un estilo muy personal, nunca trabaja con ayudantes, no tiene ninguna prisa en editar un número millonario de páginas, es capaz de sustituir eficazmente cualquier palabra por una imagen. Y lo más importante: quiere llegar al mayor público posible, sea cual sea su nacionalidad o conocimiento del manga.

En las antípodas del estilo de **Tsurita** se halla **Akira Toriyama**, autor del mayor

**MISS CHINA** es un tratado de cómo hacer un buen manga. Rompe esquemas y se muestra capaz de atravesar fronteras gracias a la prodigiosa habilidad narrativa de su autor, **Kenji Tsurita**.

lanzamiento de la temporada, **DR SLUMP** (serie limitada, 595 pesetas). Como muchos de vosotros sabréis ya, esta serie ha constituido un auténtico fenómeno en el **Japón**. En **España** llevamos años esperándola. ¿Funcionará? El humor surrealista de **Toriyama** tiene destellos ocasionalmente mordaces, pero se ve lastrado por un exceso de gags absurdos y escatológicos. La pregunta que se plantea es evidente. ¿Puede el lector español disfrutar de mofas tan específicamente dirigidas a una sociedad como la japonesa? Creo que la respuesta es negativa, aunque la tradición «nonsense» tiene seguidores -y muchos- en nuestro país. Yo, en cualquier caso, recomiendo que no os perdáis los primeros episodios. Son los mejores con diferencia.

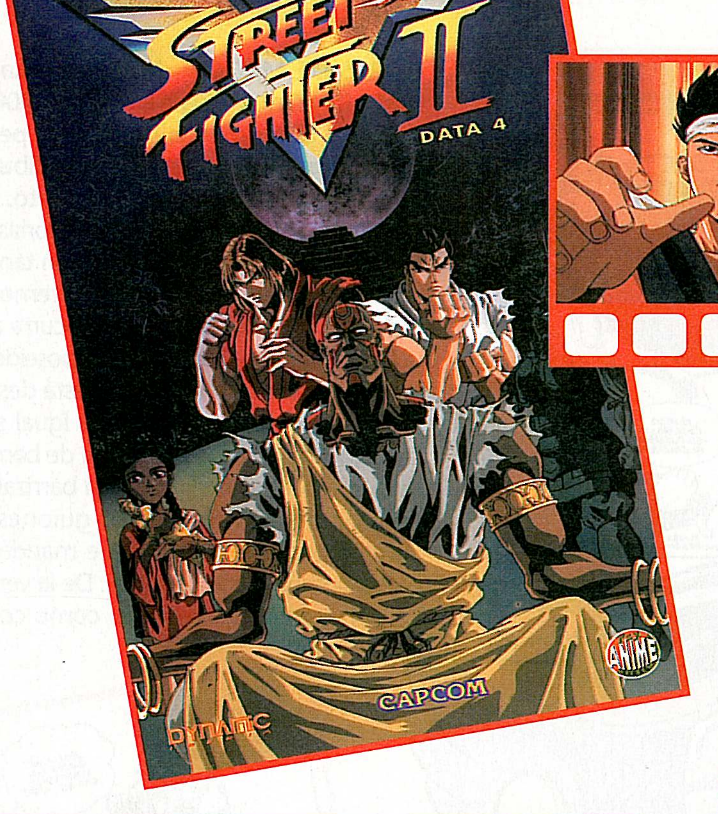
Lástima no poder decir lo mismo de otro lanzamiento supuestamente estelar, **CAZADORES DE MAGOS**, de **Satoru Akahori** y **Ray Omishi** (serie limitada, 1.200 pesetas). Es un manga de fantasía pesadito como pocos, a pesar de su dibujo de alto nivel. Y yo me pregunto... ¿Qué será lo que tienen estas historias, que encuentran editor español con tanta facilidad? No tengo ni la más remota idea. A mi parecer, lo que le ocurra a un paria llamado **Carrot Glacé**, poseído por una docena de entidades, está desprovisto del menor interés. Da igual si consigue liarse con una hembra de bandera, o si acaba perdido en un barrizal. Deberíamos exigir mejores guiones, aunque para ello hubiera que mandar cartas-bomba a las editoriales. De la versión española, chiquitita como co-





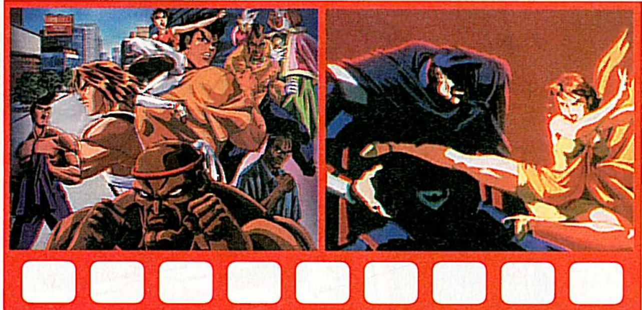






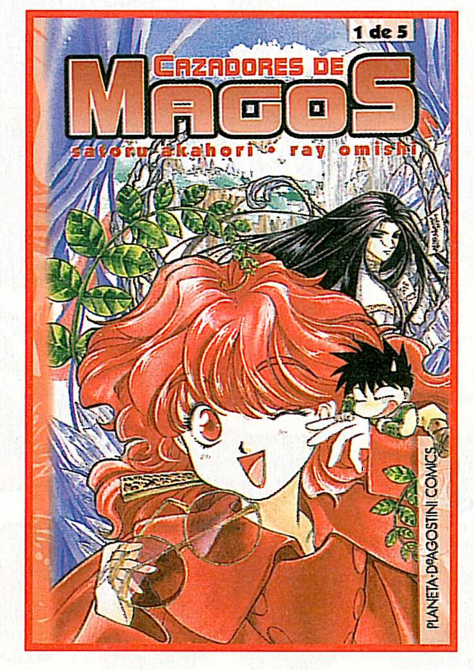






rresponde a los nuevos vientos que soplan en el sector, cabe objetar la publicación bimensual. Los seguidores de la serie -que algunos hay, especialmente con la propaganda que se le ha hecho a **CAZADORES DE MAGOS** en los fanzines- se ven obligados a releer el episodio anterior, anotar los principales acontecimientos de la serie en un papel -para no olvidarlos-... o simplemente renunciar a la colección. Triste destino, el suyo.

Pasemos a cosas más alegres, como la adaptación en dibujos animados de **VIRTUA FIGHTER** (90 minutos, 1995 pesetas), que es prodigiosa. Los personajes del videojuego original han sido tratados con el respeto merecido, la banda sonora es de las mejores que uno pueda escuchar en anime... ¡y hasta la




historia, de la que nada voy a desvelar, tiene interés! Lo mismo ocurre con **STREET FIGHTER II V DATA 4** (66 minutos, 1.995 pesetas), nueva entrega de una de las series de animación con más fans en el país. Sus novedades respecto a otros episodios son mínimas, o nulas, lo que en sí es ya una buena noticia porque se mantiene el elevado listón de calidad. Y si sois completistas, queda todo dicho.

Ahora mirad bien a dónde habéis llegado. Con la ayuda de **Maggie Tatcher**, he recuperado las tres páginas que injustamente me habían sido arrebatadas. Mil gracias por el medio centenar de cartas de apoyo recibidas en redacción y por los estruendosos gritos que desde la calle me devolvían el eco de... ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



博信堀雄鳥坂田博
NIPON GIRLS
坂
鳥坂田博信堀雄
WAKAWE AKENAWE
"BUSCO A JAQS... PERO ME LO TOMO MENOS A PECHO"
La verdad es que más que buscarlo, lo que hace es preguntar y quedarse con el primero que se le cruza. Algo ligera de cascos, en vez de bajarse un poco la cremallera, lo que suele hacer es bajarla hasta el final. Tan conocida es su forma de actuar que ya no esperan a que eche mano de la cremallera. Al ritmo que va, 500 nipones diarios, es seguro que encontrará a Jaqs.
Ya son seis las capitales de provincia en las que es seguro que no está Jaqs. Para Septiembre acabará la campaña del norte y ya sólo quedará Tokyo.
がなの

# Mangaka

**Mangaka Tribune**

# Checklist



## ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBAKA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14



## ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



## ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11



## CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14



## CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOKA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DAROBA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14



## CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKE ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14



## ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12
MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14



## GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13



## LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO DE KOBEKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO DE NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14



## MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10



## OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13



## OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12
BUKEBU ■ Nº 14
OPPUPA ■ Nº 14



## ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13



## PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14



## POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13



## SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12

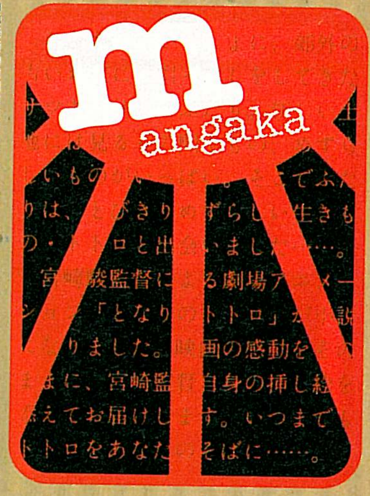


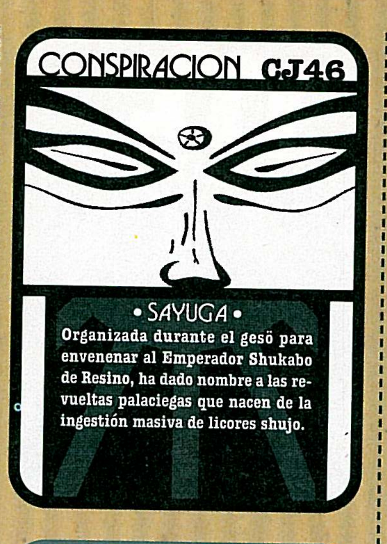
## VEHICULOS

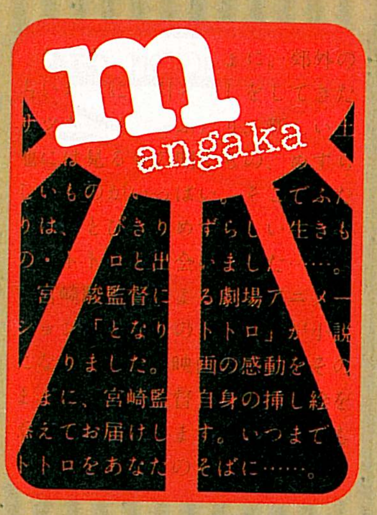
COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

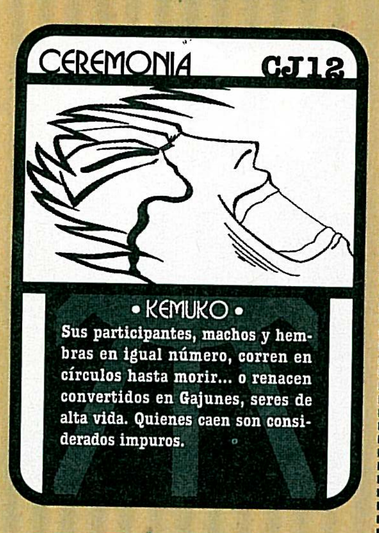


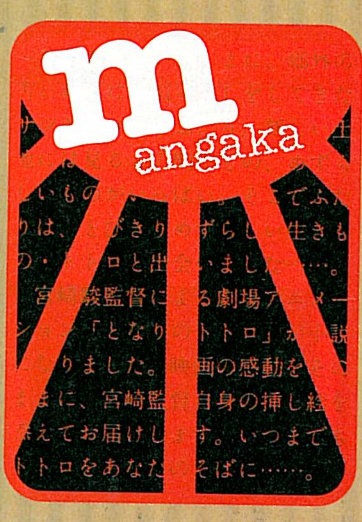

ARMA
CJ62
• METRALLETA SEPAKU •
Ligera, casi etérea, dispara munición espiritual del Tercer Cielo. Su bala más temida es la que corresponde a Bushaka, el dios del desgarro que acabó –de un mordisco– con la vida de cien elefantes.


m
angaka

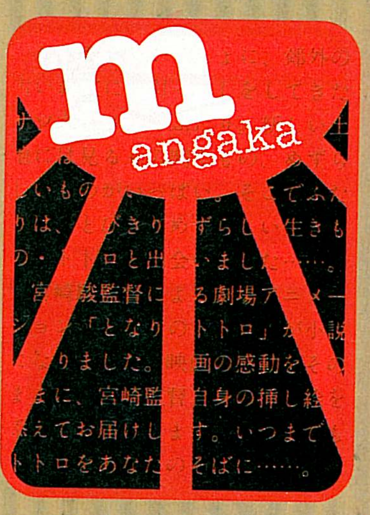

CONSPIRACION
CJ46
• SAYUGA •
Organizada durante el gesō para envenenar al Emperador Shukabo de Resino, ha dado nombre a las revueltas palaciegas que nacen de la ingestión masiva de licores shujo.

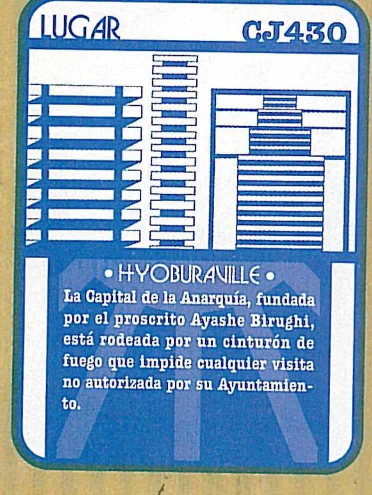

m
angaka

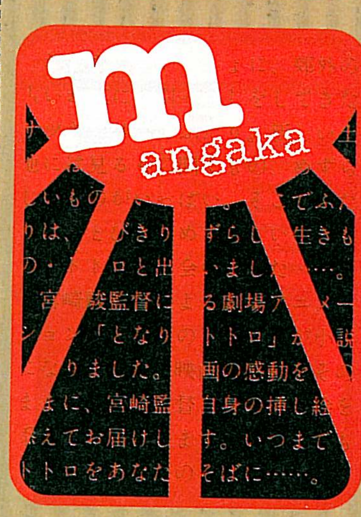

CEREMONIA
CJ12
• KEMUKO •
Sus participantes, machos y hembras en igual número, corren en círculos hasta morir... o renacen convertidos en Gajunes, seres de alta vida. Quienes caen son considerados impuros.


m
angaka

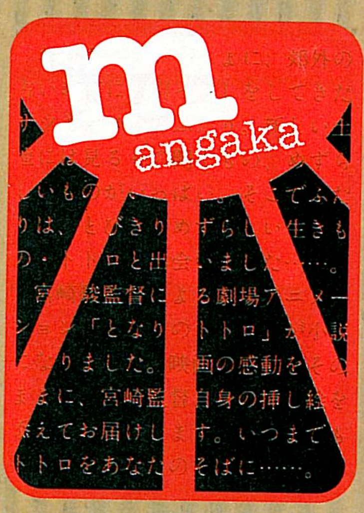

LUGAR
CJ300
• KAGEMIVILLE •
Prestigiada en toda la Dimensión por el poder medicinal de sus aguas, es visitada por ancianos enfermos de Kronli o Pehuno. Los rumores indican que el mismísimo Emperador está sometido a tratamiento en sus instalaciones.

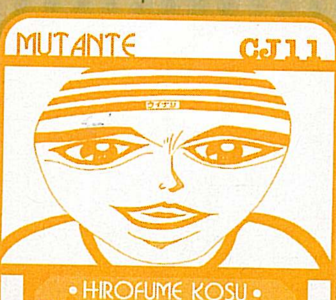

m
angaka

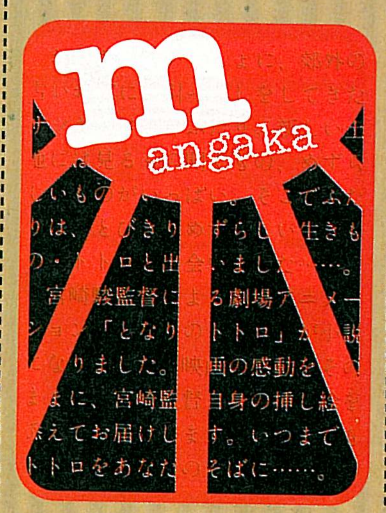

LUGAR
CJ430
• HYOBURAVILLE •
La Capital de la Anarquía, fundada por el prosorito Ayashe Birughi, está rodeada por un cinturón de fuego que impide cualquier visita no autorizada por su Ayuntamiento.


m
angaka


ACCION
CJ8
• GOLPE BARAMOKU •
Exige la concentración total de la energía medular en el menisco. Su ejecución está reservada a los guerreros de clase 'Nktó debido a su complejidad.


m
angaka


MUTANTE
CJ11
• HIROFUME KOSU •
Nacido del cruce entre un habitante de Hyonura y un alienígena de especie desconocida, sus diminutas orejas reúnen todas las cualidades de los micro-robots espía. Se le ha relacionado con la ex-mujer de Gainax Yoshi, cuyo reflejo se halla atrapado también en Haki.


m
angaka


LUGAR
CJ435
• CARCEL GANEBOTU •
Construida sobre el foso del Lamento de las Almas, alberga en la actualidad cerca de tres millones de seres desencarnados. Los castigos plasmáticos que les son infringidos pueden causar el Ghato, o anulación total, del aura.


m
angaka

# mangaka

CONSPIRACION CJ46



**• SAYUGA •**

Organizada durante el gesö para envenenar al Emperador Shukabo de Besino, ha dado nombre a las revueltas palaciegas que nacen de la ingestión masiva de licores shujo.

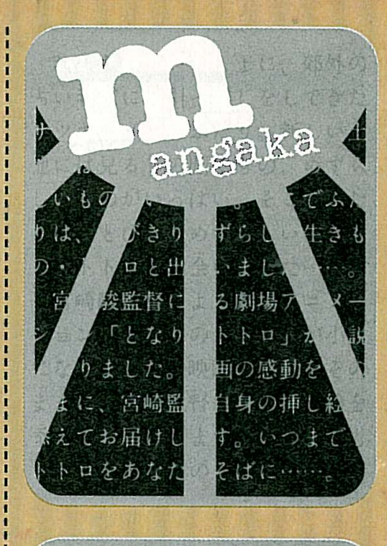



ARMA CJ62



**• METRALLETA SEPAKU •**

Ligera, casi etérea, dispara munición espiritual del Tercer Cielo. Su bala más temida es la que corresponde a Bushaka, el dios del desgarro que acabó –de un mordisco– con la vida de cien elefantes.




LUGAR CJ300

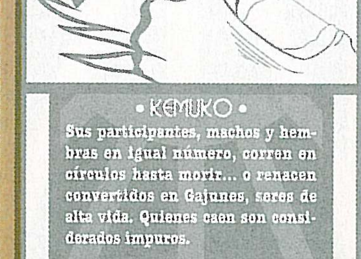


**• KAGEMVILLE •**

Prestigiada en toda la Dimensión por el poder medicinal de sus aguas, es visitada por ancianos enfermos de Kronli o Pehuno. Los rumores indican que el mismísimo Emperador está sometido a tratamiento en sus instalaciones.

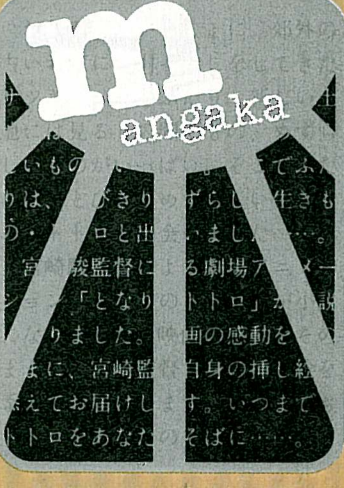



CEREMONIA CJ12



**• KEMUKO •**

Sus participantes, machos y hembras en igual número, corren en círculos hasta morir... o renacen convertidos en Gajunes, seres de alta vida. Quienes caen son considerados impuros.




ACCION CJ8



**• GOLPE BARAMOKU •**

Exige la concentración total de la energía medular en el menisco. Su ejecución está reservada a los guerreros de clase 'Nktó debido a su complejidad.




LUGAR CJ430

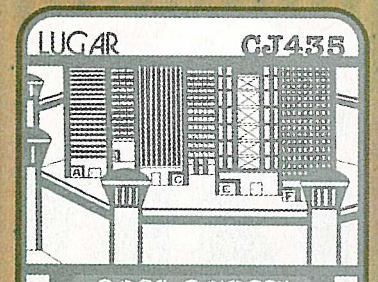


**• HYOBURAVILLE •**

La Capital de la Anarquía, fundada por el proscrito Ayashe Birughi, está rodeada por un cinturón de fuego que impide cualquier visita no autorizada por su Ayuntamiento.




LUGAR CJ435

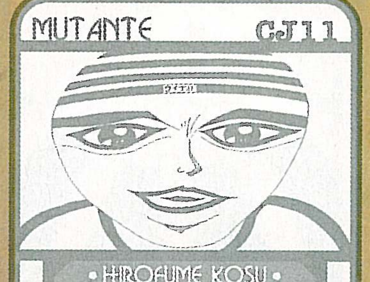


**• CARCEL GANEBOTU •**

Construida sobre el foso del Lamento de las Almas, alberga en la actualidad cerca de tres millones de seres desencarnados. Los castigos plasmáticos que les son infringidos pueden causar el Ghato, o anulación total, del aura.




MUTANTE CJ11

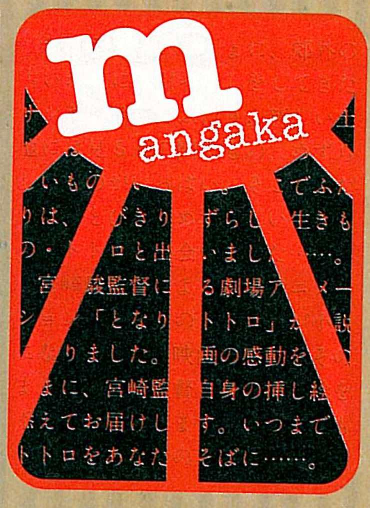


**• HIROFUME KOSU •**

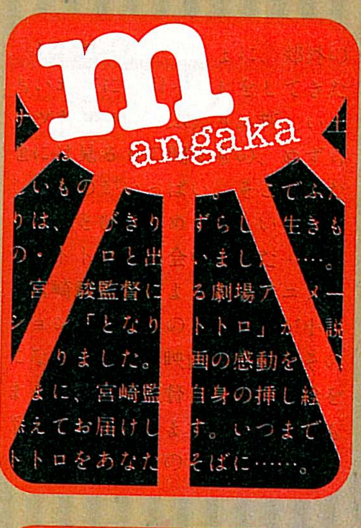
Nacido del cruce entre un habitante de Hyonura y un alienígena de especie desconocida, sus diminutas orejas reúnen todas las cualidades de los micro-robots espía. Se le ha relacionado con la ex-mujer de Gainax Yoshi, cuyo reflejo se halla atrapado también en Haki.



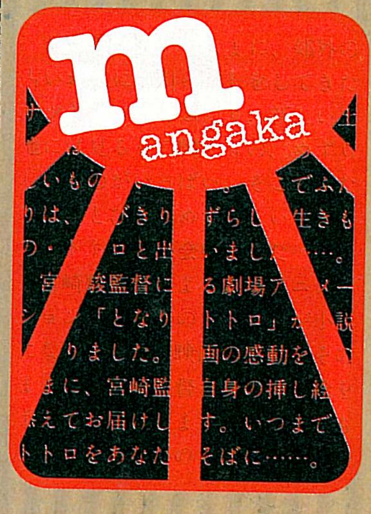

CONSPIRACION CJ47
• BIREI •
Liderada por el dershotu Gaiko Berumi, derrocó al monarca-bruto de los llanos y propició al mismo tiempo la revuelta de los feroces Tung.


mangaka

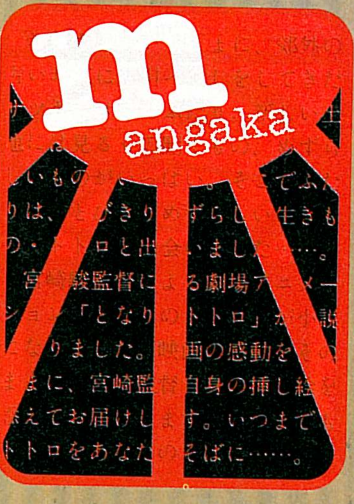

LUGAR CJ350
• MUNATUBEVILLE •
Su vida está regida por los Computamaestros, grandes máquinas pensantes que en una fase experimental se alimentan de munatubianos contaminados. Verko Muska ha saludado esta iniciativa del PTU, a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".


mangaka

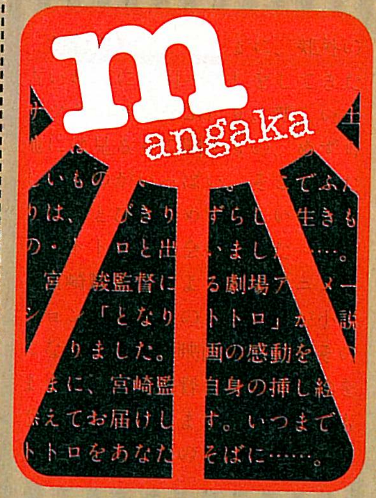

OBJETO DEL OTRO LADO CJIPU
• IPU •
Misterioso objeto originario del Monte del Averno que tiene el poder de conferir protodeidades a seres vulgares, aunque su kisho no sea hakiano. Fue encontrado por el explorador Taseho Kala, asesinado por los Tashu durante la Revolución de la Revelación.


mangaka

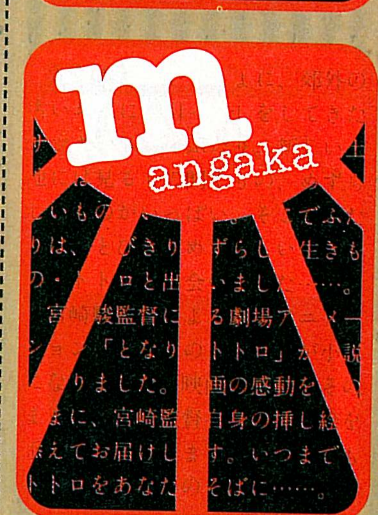

OBJETO DEL OTRO LADO CJ17
• SHOGAINO •
Implantado en el córtex cerebral, multiplica por seis la memoria natural. Entre sus efectos secundarios se encuentra la psico-tetraplejía.


mangaka

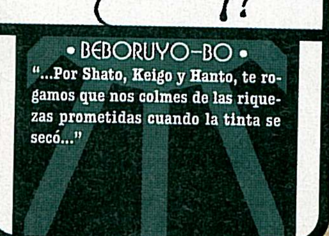

GUARDIAN CJ28
• MENORAKA •
Su prodigiosa visión nocturna, unida a su fuerza –diez veces superior a la de un hakiano normal–, hacen de él un perfecto protector de fortificaciones de combate. Su nombre significa "El que viene del fuego y en él no puede arder".

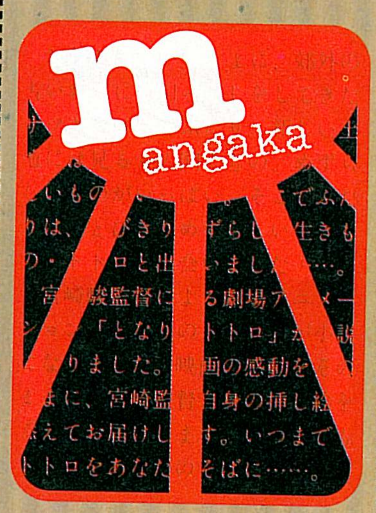

mangaka


ORACION CJ73
• YUMIKO-BO •
".... Santo Gröm, haz que tus dulces fluidos devuelvan la vida a aquellos que la perdieron defendiendo tu causa..."

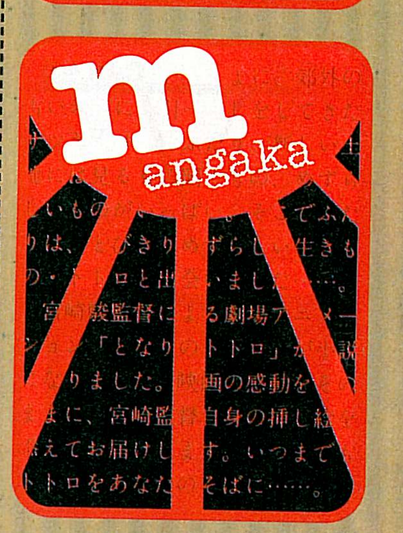

mangaka


ORACION CJ61


• BEBORUYO-BO •
"...Por Shato, Keigo y Hanto, te rogamos que nos colmes de las riquezas prometidas cuando la tinta se secó..."

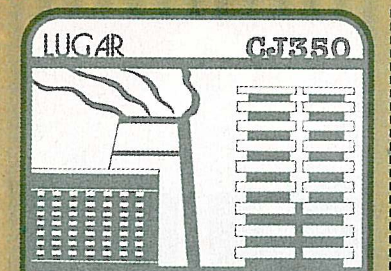

mangaka


LUGAR CJ140
• BOSQUE NEMABEKO •
Conocido como Bosque Oscuro, sus árboles conscientes oran durante todo el día para suplicar el perdón de los hakianos. Ningún investigador ha sido capaz de aclarar los motivos por los que consagran sus petroexistencias a esta actividad.


mangaka

# mangaka

LUGAR CJ350

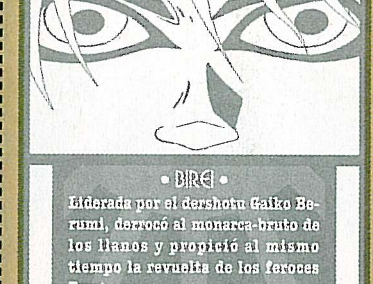


• MUNATUBEVILLE •

Su vida está regida por los Computamaestros, grandes máquinas pensantes que en una fase experimental se alimentan de munatubianos contaminados. Verko Musuka ha saludado esta iniciativa del PTU, a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

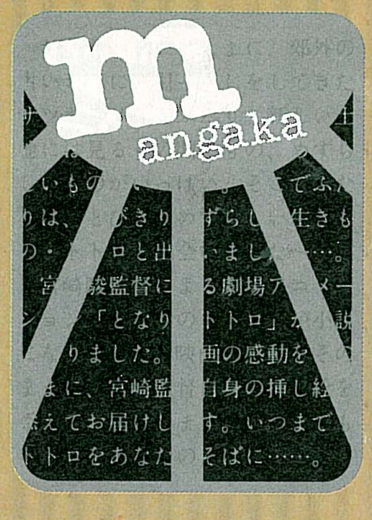



CONSPIRACION CJ47



• BIREI •

Liderada por el dershotu Gaiko Berumi, derrocó al monarca-bruto de los llanos y propició al mismo tiempo la revuelta de los feroces Tung.




OBJETO DEL OTRO LADO CJ17



• SHOGAINO •

Implantado en el córtex cerebral, multiplica por seis la memoria natural. Entre sus efectos secundarios se encuentra la psico-tetraplejía.

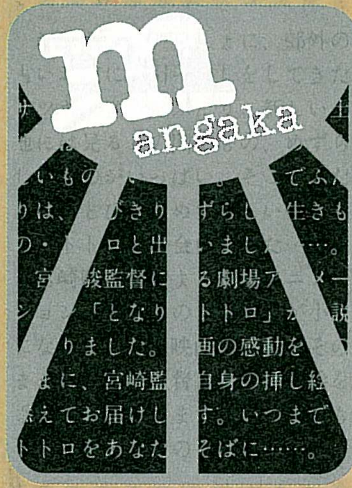



OBJETO DEL OTRO LADO CJIPU



• IPU •

Misterioso objeto originario del Monte del Averno que tiene el poder de conferir protodeidades a seres vulgares, aunque su kisho no sea hakiano. Fue encontrado por el explorador Taseho Kala, asesinado por los Tashu durante la Revolución de la Revelación.




ORACION CJ73



• YUMIKO-BO •

"…. Santo Gröm, haz que tus dulces fluidos devuelvan la vida a aquellos que la perdieron defendiendo tu causa…"




GUARDIAN CJ28

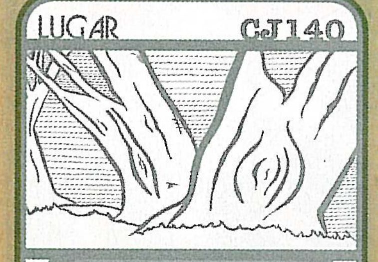


• MENORAKA •

Su prodigiosa visión nocturna, unida a su fuerza –diez veces superior a la de un hakiano normal–, hacen de él un perfecto protector de fortificaciones de combate. Su nombre significa "El que viene del fuego y en él no puede arder".




LUGAR CJ140



• BOSQUE NEMABEKO •

Conocido como Bosque Oscuro, sus árboles conscientes oran durante todo el día para suplicar el perdón de los hakianos. Ningún investigador ha sido capaz de aclarar los motivos por los que consagran sus petroexistencias a esta actividad.




ORACION CJ61



• BEBORUYO-BO •

"…Por Shato, Keigo y Hanto, te rogamos que nos colmes de las riquezas prometidas cuando la tinta se secó…"










鳥坂田博信堀雄

# TOYCOH SHIDA

## "HACE TIEMPO ME LA PEGABA MI NOVIO, Y AHORA NEMESIS"

Toypeh está pasando una mala racha. Hace escasas semanas descubrió que su novio de toda la vida le era infiel, y ahora, que había encontrado un muro donde llorar, fue a apoyar la mano en un lugar donde previamente Nemesis había vaciado un tubo de Super Glue 3. La pobre chica lleva unida al muro 3 días, y ni con un hipogritohuracanado de The Punisher se despega.

Su canción favorita es The Wall de Pink Floyd, su actor favorito Michael Paré, lee el Wall Street Journal y le encantan las fiestas de «muros» y cristianos.

がなの

# PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo

¡PC Plus ahora más!

## Especial de julio y agosto ya a la venta

**A prueba**

Fotografía digital. Sin carrete y sin revelado. La informática cambia el mundo de la fotografía.

Servidores. La hora de las PYMES.

**Análisis**

Scala Multimedia MM200, un clásico llegado del Amiga

Ya es posible regrabar un CD, Ricoh CD-RW MP-6200S

Delphi 3.0 ahora con ActiveX







**Análisis**

Los mejores juegos del momento: Carmageddon, Moto Racer, PC Fútbol 5.0

**A prueba**

El entretenimiento que se avecina: Blade, Jedi Knight, Lands of Lore II

**A fondo**

Tarjetas 3D, el futuro ya está aquí

Un año de Quake

Los mundos de Worldcraft

Elaborado especialmente para la revista

## En el SuperCD de este mes

Versión completa del programa de contabilidad WontaW 1.5, versiones de evaluación de Java Workshop 2.0, SymantecVisual Cafe 1.0d, curso de Lotus Notes y mucho más, incluyendo un apartado especial **Sólo Juegos en el SuperCD**

**¡En exclusiva!** Versión demo jugable de Moto Racer, y dos circuitos nuevos para la versión comercial. Demos operativas de Carmageddon, X-Car, Interstate 76, Redneck Rampage, Blood y muchos más

PC Plus — Grupo Zeta

**aire fresco para el mundo de la informática**